

KONTRIBUSI KREATIVITAS DAN MOTIVASI INTRINSIK TERHADAP PENGUASAAN KOMPETENSI SMK

Ratri Martyasari, Hary Suswanto, Sukarnati
Pendidikan Kejuruan Pascasarjana-Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang. Email: chabbiez@gmail.com

Abstract: One of the education system to equip students with the skills and creativity is vocational education. The equivalent of a high school, a vocational education there are Vocational secondary school (SMK). SMK scored the successor nation armed with skills, as well as the personal skill and have the desire to develop its potential coding. Competencies that must be mastered by learners that is the attitude, knowledge, and skills. In the learning, learners as subjects learn to hold a leading role so that required the existence of a creativity that is embedded inside a person. Creativity which belonged to students affected by the motivation of the learners themselves. The motivation that exists in a person called intrinsic motivation. The research design used crosssectional ex-post facto is quantitative. This research was conducted to find out the contribution of creativity (X 1), intrinsic motivation (X 2), and competence (Y). The population in this study are students of Class XI Multimedia academic year 2015-2016 at SMK Negeri Malang in the town which has a package of Multimedia and accredited expertise A. Sample techniques used in this research is propotional random sampling techniques. Data collection using question form and documentation. The results analysis data that is said to be normal, 0.353 creativity; intrinsic motivation 0.490; and competence 0.183; It can be concluded that the data for each variable is Gaussian (greater than 0.05). On the test variable linieritas has the value more than 0.05 it can be stated that the linear data. As well as not the case multikolinieritas and heterokedastisitas. Hypothesis test simultaneously, namely: 1) creativity contribute to competence of 0.294 2) intrinsic motivation contribute to competence of 0.276.

Keywords: creativity, intrinsic motivation, competence, SMK

Abstrak: Salah satu sistem pendidikan yang membekali peserta didik dengan keterampilan dan kreativitas adalah pendidikan kejuruan. Setara dengan SMA, pendidikan kejuruan yang ada yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK mencetak para penerus bangsa dengan bekal keterampilan, serta skill dan pribadi yang memiliki keinginan untuk selalu mengembangkan potensinya berkreasi. Kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam pembelajaran peserta didik sebagai subyek belajar memegang peran utama sehingga dibutuhkan adanya kreativitas yang tertanam dalam diri seseorang. Kreativitas yang dimiliki peserta didik dipengaruhi oleh motivasi peserta didik itu sendiri. Motivasi yang ada dalam diri seseorang disebut motivasi intrinsik. Rancangan penelitian yang digunakan *crosssectional ex-post facto* yang bersifat kuantitatif. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kontribusi kreativitas (X1), motivasi intrinsik (X2), dan kompetensi (Y). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Multimedia tahun ajaran 2015-2016 pada SMK Negeri di Kota Malang yang memiliki paket keahlian Multimedia dan berakreditasi A. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *propotional random sampling*. Pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Hasil analisis yaitu data dikatakan normal, kreativitas 0,353; motivasi intrinsik 0,490; dan kompetensi 0,183; dapat disimpulkan bahwa data masing-masing variabel berdistribusi normal (lebih besar dari 0,05). Pada uji linieritas variabel memiliki nilai lebih dari 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa data linier. Serta tidak terjadi multikolinieritas dan heterokedastisitas. Uji hipotesis secara simultan yaitu: 1) kreativitas berkontribusi terhadap kompetensi sebesar 0,294 2) motivasi intrinsik berkontribusi terhadap kompetensi sebesar 0,276.

Kata kunci: kreativitas, motivasi intrinsik, kompetensi, SMK

Pendidikan selalu berkembang tiada henti demi kemajuan suatu kehidupan dan perilaku individu. Melalui pendidikan seseorang akan mendapatkan bekal mengasah potensi untuk mengarungi kehidupan. Berbagai jenjang mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) sampai ke Perguruan Tinggi baik itu swasta maupun negeri tersedia di negara Indonesia ini.

Salah satu sistem pendidikan yang membekali peserta didik dengan keterampilan dan kreativitas adalah pendidikan kejuruan. Setara dengan SMA, pendidikan kejuruan yang ada yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK mencetak para penerus bangsa dengan bekal keterampilan, *skill*, dan pribadi yang memiliki keinginan untuk selalu mengembangkan potensinya berkreasi. Menurut Sudjimat (2014:19) karakteristik pendidikan yang harus dilaksanakan pada SMK adalah pendidikan yang mampu membekali para peserta didiknya dengan berbagai keterampilan kognitif dan keterampilan teknis (vokasional) serta melengkapinya dengan berbagai kecakapan lunak (*attitude, soft skills, employability skills*, atau *generic skill*) yang diperlukan dalam bekerja.

Terdapat banyak paket keahlian yang dimiliki oleh SMK menyesuaikan dengan kebutuhan kerja yang ada di dunia usaha dan industri. Sesuai dengan tujuan khusus pendidikan menengah kejuruan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yaitu menyiapkan peserta didik yang gigih berkompetensi sesuai dengan program keahlian yang dipilihnya dan membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni untuk mengembangkan diri di kemudian hari.

Berdasarkan Permendiknas Nomor 045/U/2002 tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi pada pasal 1 mengemukakan mengenai maksud dari kompetensi adalah seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggung jawab yang dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugas di bidang pekerjaan tertentu. Pasal 2 ayat 2 menyebutkan elemen kompetensi terdiri atas (1) landasan kepribadian; (2) penguasaan ilmu dan keterampilan; (3) kemampuan berkarya; (4) sikap dan perilaku berkarya menurut tingkat keahlian berdasarkan ilmu dan keterampilan yang dikuasai; (5) pemahaman kaidah berkehidupan bermasyarakat sesuai dengan pilihan keahlian berkarya.

Kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Keterampilan menurut Syah (2014:117) adalah kegiatan yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot yang lazimnya tampak dalam kegiatan jasmaniah, seperti menulis, melukis, mengetik, olahraga, dan sebagainya.

Sejalan dengan pemenuhan kompetensi keterampilan dibutuhkan latihan atau praktik untuk menambah skill. Hal ini sesuai dengan paket Keahlian yang dimiliki SMK, yaitu Multimedia mata pelajaran Pengolahan Citra Digital. Latihan secara kontinyu akan merangsang siswa untuk menumbuhkan kreativitas dalam mengolah gambar grafis, misalnya membuat banner, brosur, cover CD, desain kaos, dan lain-lain. Selain itu, dalam pembelajaran peserta didik sebagai subyek belajar memegang peran utama sehingga dibutuhkan adanya kreativitas yang tertanam dalam diri seseorang. Menurut Rowe (2005) kreativitas dipandang sebagai refleksi dari kecerdasan kreatif.

Salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas adalah melalui latihan secara kontinyu. Sehingga dengan pembiasaan peserta didik akan terlatih dalam membuat suatu desain serta memahami bagaimana seluk beluk dalam membuat objek. Mengingat kemajuan teknologi yang saat ini berkembang pesat, kemampuan seperti itu dibutuhkan untuk terjun dalam masyarakat. Bisa menciptakan lapangan kerja maupun bekerja di perusahaan.

Pada paket keahlian multimedia peserta didik tidak hanya dituntut untuk memiliki kreativitas dalam menghadapi tantangan dan persaingan, melainkan juga kreativitas dalam membuat desain-desain yang menarik dengan memasukkan ide-ide baru guna menghasilkan karya atau produk yang berbeda dari yang lain. Kreativitas yang dimiliki peserta didik tidak akan tersalurkan apabila tidak memiliki motivasi dalam dirinya.

Kreativitas yang dimiliki peserta didik dipengaruhi oleh motivasi peserta didik itu sendiri. Hal ini diperkuat dari penelitian Michael J. Piore (2006) bahwa semua bentuk motivasi tidak mempunyai pengaruh sama pada kreativitas. Terdapat dua macam motivasi menurut Syah (2014) yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik lebih besar pengaruhnya dibanding ekstrinsik. Begitu pula dalam pengembangan kreativitas.

Menurut Hennessey (2004) dalam motivasi intrinsik lebih kondusif untuk kreativitas dibanding dengan motivasi ekstrinsik yang biasanya merugikan. Kesamaan persepsi ditunjukkan oleh Wahyudin (2003) bahwa motivasi intrinsik sangat memengaruhi kreativitas dan rasa ingin tahu (*natural curiosity*) seperti yang diakui oleh John W. Santrock. Wahyudin (2003) menganggap kepribadian sebagai faktor utama yang berkontribusi pada keberhasilan orang-orang yang kreatif dan produktif.

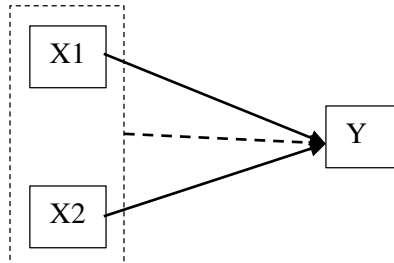
Ketika peserta didik termotivasi secara intrinsik, mereka akan lebih banyak belajar, berkreasi, dan mempersiapkan diri untuk berkontribusi dengan kemampuan yang dimilikinya (Froiland, 2012). Abuhamdeh (2015) menyatakan bahwa motivasi intrinsik yang dimiliki sangat terkait dengan hasil kinerja yang positif, sedangkan menurut Ros McLellan (2008) seperti yang diungkapkan oleh Amabile bahwa tidak diragukan lagi bahwa motivasi intrinsik sebagai prasyarat untuk kreativitas dan kurangnya motivasi memiliki implikasi yang lebih luas untuk pengalaman dan pencapaian kompetensi.

Setelah mengetahui berbagai pendapat dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik penting bagi peserta didik untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Seperti yang dikemukakan oleh Emily (2011) bahwa pendidik lebih mempertimbangkan motivasi intrinsik untuk menjadi seperti yang diharapkan dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik daripada motivasi ekstrinsik.

METODE

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan *crosssectional ex-post facto* yang bersifat kuantitatif. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kontribusi kreativitas (X1), motivasi intrinsik (X2), dan kompetensi (Y). secara sistematis, rancangan digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Rancangan Penelitian Antara Variabel Bebas X1 dan X2 terhadap Variabel Terikat Y.

Keterangan:

X1 : Kreativitas

X2 : Motivasi Intrinsik

Y : Kompetensi

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Multimedia tahun ajaran 2015/2016 pada SMK Negeri di Kota Malang yang memiliki paket keahlian Multimedia dan berakreditasi A, dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Populasi Penelitian

No	Nama Sekolah	Alamat	Jumlah Siswa
1.	SMK Negeri 5 Malang	Jl. Ikan Piranha, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang	146
2.	SMK Negeri 10 Malang	Jl. Raya Tlogowaru	120
3.	SMK Negeri 11 Malang	Jl. Pelabuhan Bakahuni 1, Sukun	90
Jumlah		Jumlah	356

Untuk mengambil ukuran sampel dari populasi siswa di atas maka akan menggunakan rumus Slovin. Adapun kriteria-kriteria penggunaan teknik dalam penelitian ini adalah:

$$\text{Rumus Slovin : } n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Keterangan:

n : Jumlah sampel

N : Jumlah populasi

e : Kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel (0,05)

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *propotional random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak dengan mempertimbangkan proporsi dari sub populasi. Sampel penelitian dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Sampel Penelitian

No	Nama Sekolah	Jumlah Populasi	Jumlah Sampel
1.	SMK N 5 Malang	146	62
2.	SMK N 10 Malang	120	58
3.	SMK N 11 Malang	90	30
Jumlah		356	150

Pengumpulan Data Angket atau Kuisioner

Angket yang disusun terdiri dari bagian pendahuluan yang berisikan petunjuk pengisian angket, bagian identitas yang berisikan identitas responden, dan bagian akhir yakni bagian isi angket yang berisi beberapa pertanyaan. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai bakat desain grafis (X1), kreativitas (X2), dan motivasi intrinsik (X3).

Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekunder dari sumber data. Data yang diperoleh yaitu daftar nama siswa dan hasil raport siswa.

ANALISIS DATA

Analisis Statistik Deskriptif

Digunakan untuk mendeskripsikan data-data yang diperoleh dari instrument hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan skor terendah, skor tertinggi dan rata-rata pada setiap variable.

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah variabel independen dan variabel dependen/keduanya memiliki distribusi normal atau tidak. Perhitungan uji normalitas menggunakan SPSS dengan Uji Komogrov-Smimov. Pengambilan keputusan untuk uji ini adalah jika signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, jika $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

Uji Linieritas

Uji linieritas merupakan satu upaya untuk memenuhi salah satu asumsi regresi linier yang mensyaratkan adanya hubungan variabel bebas (eksogen) dan variabel terikat (endogen) yang saling membentuk kurva linier.

Uji Multikolinieritas

Uji multikolinearitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik multikolinearitas yaitu adanya hubungan linear antar variabel independen dalam model regresi. Prasyarat yang harus terpenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya multikolinearitas. Pada umumnya jika VIF lebih besar dari 5, maka variabel tersebut mempunyai persoalan multikolinearitas dengan variabel bebas lainnya.

Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik heteroskedastisitas yaitu adanya ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi. Prasyarat yang harus terpenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya gejala heteroskedastisitas. Pada penelitian ini, uji heteroskedastisitas data menggunakan scatterplot dengan bantuan software SPSS, dimana hasilnya dalam bentuk grafik. Apabila terjadi pola khusus pada scatterplot maka terjadi asumsi heteroskedastisitas.

Uji Hipotesis

Menguji hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana dan analisis regresi ganda. Digunakan untuk melihat seberapa besar kontribusi X1, X2 terhadap Y. Analisis dilakukan menggunakan bantuan program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kreativitas Siswa

Data diperoleh dari tes yang terdiri dari 18 item pertanyaan dengan jumlah responden 150 siswa. Berdasarkan perhitungan diperoleh data seperti Tabel 3.

Tabel 3. Kreativitas Siswa(X₂)

Deskripsi data variabel kreativitas siswa (X ₁)	
Mean	67,00
Median	66,50
Modus	63,00
Standar Deviasi	7,08
Minimum	41,00
Maksimum	87,00
Range	46,00

Berdasarkan Tabel 3 diketahui nilai rata-rata (mean) sebesar 67,00; median sebesar 66,50; modus sebesar 63,00; nilai terendah sebesar 41,00; nilai tertinggi sebesar 87,00; rentang (range) sebesar 46,00; dan standar deviasi 7,08.

Distribusi frekuensi data kreativitas siswa ditentukan terlebih dahulu nilai intervalnya. Data frekuensi menggunakan rumus nilai maks-nilai min dibagi panjang kelas, yaitu $87 - 41 = 46 : 5 = 9,2$ hasilnya seperti ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Variabel Kreativitas Siswa

	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Rendah	41 – 50	2	1,3%
2.	Rendah	51 – 60	22	14,6%
3.	Cukup	61 – 70	87	58%
4.	Tinggi	71 – 80	33	22%
5.	Sangat Tinggi	81 – 90	6	4%

Motivasi Intrinsik

Data diperoleh dari tes yang terdiri dari 18 item pertanyaan dengan jumlah responden 150 siswa. Berdasarkan perhitungan diperoleh data seperti Tabel 5.

Tabel 5. Motivasi Intrinsik Siswa(Y)

Deskripsi data variabel motivasi intrinsik (Y)	
Mean	68,44
Median	69,00
Modus	67,00
Standar Deviasi	6,68
Minimum	52,00
Maksimum	90,00
Range	38,00

Berdasarkan Tabel 5 diketahui nilai rata-rata (mean) sebesar 68,44; median sebesar 69,00; modus sebesar 67,00; nilai terendah sebesar 52,00; nilai tertinggi sebesar 90,00; rentang (range) sebesar 38,00; dan standar deviasi 6,68.

Distribusi frekuensi data motivasi intrinsik ditentukan terlebih dahulu nilai intervalnya. Data frekuensi menggunakan rumus nilai maks-nilai min dibagi panjang kelas, yaitu $90 - 52 = 38 : 5 = 7,6$ hasilnya seperti ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Variabel Motivasi Intrinsik Siswa

	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Rendah	52—59	16	10,6%
2.	Rendah	60—67	49	14,6%
3.	Cukup	68—75	65	32,6%
4.	Tinggi	76—83	19	12,6%
5.	Sangat Tinggi	84— 91	1	0,6%

Kompetensi

Data diperoleh dari dokumentasi sekolah berupa nilai. Berdasarkan perhitungan diperoleh data seperti Tabel 7.

Tabel 7. Deskripsi Data Variabel Pencapaian Kompetensi Siswa (Z)

Deskripsi data variabel pencapaian kompetensi siswa (Z)	
Mean	80,74
Median	80,00
Modus	79,00
Standar Deviasi	3,54
Minimum	75,00
Maksimum	89,00
Range	14,00

Berdasarkan Tabel 7 diketahui nilai rata-rata (mean) sebesar 80,74; median sebesar 80,00; modus sebesar 79,00; nilai terendah sebesar 75,00; nilai tertinggi sebesar 89,00; rentang (range) sebesar 14,00; dan standar deviasi 3,54.

Distribusi frekuensi data kreativitas siswa ditentukan terlebih dahulu nilai intervalnya. Data frekuensi menggunakan rumus nilai maks-nilai min dibagi panjang kelas, yaitu $89 - 75 = 14$; $5 = 2,8$ hasilnya seperti ditunjukkan pada Tabel 8.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Variabel Kompetensi Siswa

	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Rendah	75—77	28	18,6%
2.	Rendah	78—80	48	32%
3.	Cukup	81—83	36	24%
4.	Tinggi	84—86	31	20,6%
5.	Sangat Tinggi	87—89	7	4,6%

Analisis Data

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas data penelitian ditunjukkan seperti pada Tabel 9.

**Tabel 9. Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		X1	X2	Y
N		150	150	150
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	67.00	68.44	80.74
	Std. Deviation	7.082	6.687	3.549
	Absolute	.076	.068	.089
Most Extreme Differences	Positive	.076	.036	.089
	Negative	-.073	-.068	-.074
Kolmogorov-Smirnov Z		.930	.834	1.093
Asymp. Sig. (2-tailed)		.353	.490	.183

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Diperoleh signifikansi kreativitas 0,353; motivasi intrinsik 0,490; dan kompetensi 0,183; dapat disimpulkan bahwa data masing-masing variabel berdistribusi normal (lebih besar dari 0,05). Berarti semua variabel berdistribusi normal.

Uji Linieritas

Hasil uji linieritas data penelitian ditunjukkan seperti pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Uji Linieritas

Variabel	Deviation	Kondisi	Keterangan
X1 → Y	0,293	>0,05	Linier
X2 → Y	0,276	>0,05	Linier

Masing-masing variabel memiliki nilai lebih dari 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa data linier

Uji Multikolinieritas

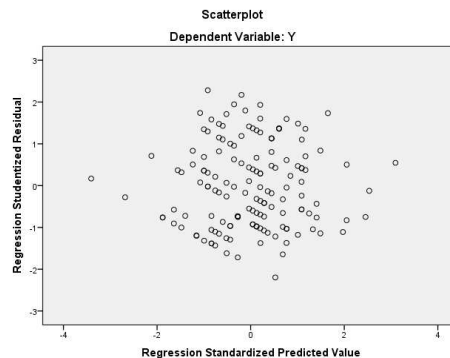
**Tabel 11. Hasil Uji Multikolinieritas
Coefficients^a**

Model	Collinearity Statistics		
	Tolerance	VIF	
1	(Constant)		
	X1	.594	1.683
	X2	.594	1.683

Diketahui bahwa nilai VIF masing-masing variabel di sekitar nilai 1 dan tolerance mendekati angka 1 sehingga dapat dikatakan bahwa dalam model regresi tersebut tidak terjadi multikolinieritas.

Uji Heterokedastisitas

Model regresi yang baik mengisyaratkan untuk tidak adanya masalah heterokedastisitas.



Gambar 2. Hasil Heterokedastisitas

Pada gambar 2 menunjukkan bahwa titik-titik tidak membentuk pola dan menyebar secara acak sehingga dapat dikatakan bahwa tidak terjadi masalah heterokedastisitas.

Uji Hipotesis

Kontribusi secara simultan X1 dan X2 terhadap Y

Tabel 12. Hasil Analisis Regresi Berganda
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	60.869	2.752		22.118	.000
1 X1	.147	.046	.294	3.201	.002
X2	.146	.049	.276	3.005	.003

a. Dependent Variable: Y

Pernyataan garis regresi dapat dinyatakan dalam persamaan sebagai berikut:

$$Y = 60,869 + 0.147 + 0.049$$

Persamaan tersebut mempunyai arti kreativitas (X1) terhadap Kompetensi (Y) dan motivasi intrinsik (X2) terhadap kompetensi (Y) sama dengan 0, maka kompetensi berkisar 60,896. Hal tersebut menjelaskan bahwa setiap kenaikan kreativitas (satu satuan), diprediksi tingkat kompetensi naik 0,147 satuan. Selanjutnya setiap peningkatan motivasi intrinsik diprediksi kompetensi naik 0,146 satuan. Kedua variabel memiliki nilai sig. < 0,05 sehingga dapat dinyatakan hasil regresinya signifikan dan secara simultan memiliki kontribusi positif antara X1 dan X2 terhadap Y.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. *Pertama*, kreativitas siswa memiliki kontribusi terhadap kompetensi. *Kedua*, motivasi intrinsik siswa memiliki kontribusi terhadap kompetensi.

Saran

1. Bagi peserta didik, untuk mengetahui motivasi yang ada dalam dirinya sebagai bentuk menumbuhkan kembangkan kreativitas dalam membuat suatu karya atau produk desain grafis. Dimana hal itu penting untuk menunjang pencapaian kompetensi dan sebagai bekal untuk menambah skill yang akan menunjangnya di kemudian hari.
2. Bagi guru, untuk mengetahui bahwa kreativitas, dan motivasi siswa juga penting untuk diperhatikan sehingga memudahkan guru dalam menangani siswa atau memberikan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai, serta dapat merangsang motivasi intrinsik siswa.

3. Bagi kepala sekolah, sebagai sumbangsih pemikiran dalam mengembangkan suatu rencana pembelajaran yang mengedepankan kemampuan yang dimiliki oleh anak didiknya.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menjadi bahan referensi mengenai hal-hal yang berkontribusi terhadap kompetensi siswa SMK, khususnya pada paket keahlian Multimedia.

DAFTAR RUJUKAN

- Abuhamdeh, S., & M. Csikszentmihalyi, et al. 2015. *Enjoying the possibility of defeat: Outcome uncertainty, suspense, and intrinsic motivation*. (Online). <http://dx.doi.org/10.1007/s11031-014-9425-2>), diakses 5 Februari 2016.
- Emily R. Lai, 2011. *Motivation: A Literature Review*. (Online). http://images.pearsonassessments.com/images/tmrs/Motivation_Review_final.pdf), diakses 5 Februari 2016.
- Froiland, J. M. 2012. Intrinsic Motivation to Learn: The Nexus between Psychological Health and Academic Success. *Contemporary School Psychology Journal*. (Online). 16 (1): 91—100, (http://www.casponline.org/pdfs/pdfs/intrinsic_motivation.pdf), diakses 2 Februari 2016.
- Hennessey, B. A. 2004. *Developing Creativity in Gifted Children: The Central Importance of Motivation and Classroom Climate*. U.S: University of Connecticut
- Hennessey, B. A. 2004. *Developing Creativity in Gifted Children: The Central Importance of Motivation and Classroom Climate*. U.S: University of Connecticut
- Michael, J. Piore, 2006. *Kreativitas Dalam Bisnis*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 70 Tahun 2013 tentang Kurikulum SMK.
- Ros McLellan & Bill Nicholl. 2008. *Creativity In Crisis In D&T: Are Classroom Climates Conducive For Creativity In English Secondary Schools?*. (Online). <http://www.leeds.ac.uk/educol/documents/174499.doc>. diakses 5 Pebruari 2016
- Rowe, J. A, 2005. *Creative Intelligence*. USC: Marginal School of Bussines.
- Sudjimat, D. A. 2014. *Perencanaan Pembelajaran Kejuruan*. Malang: UM Press.
- Syah, M. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wahyudin. 2003. *Menuju Kreativitas*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Wahyudin. 2007. *A to Z Anak Kreatif*. Jakarta: Gema Insani Press.